



# 認知モデル理論からみる日本語ユーモアの構造と観る側性

著者	王 夢蕾
雑誌名	日本語コミュニケーション研究論集
巻	8
ページ	55-67
発行年	2019
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2241/00159065">http://hdl.handle.net/2241/00159065</a>

# 認知モデル理論からみる日本語ユーモアの構造と観る側性

王夢蕾（筑波大学大学院）

## 要 旨

本稿は認知モデル理論から日本語ユーモアの構造と観る側性について考察を行う。具体的には『吾輩は猫である』及び「わたしのちょっと面白い話コンテスト」の受賞作品をデータとして取り上げ、SSTHによって分類された普遍的な3つの対立タイプを認知言語学的アプローチから分析を試み、さらに日本語ユーモアの観る側性についても考察を行いたい。

**キーワード：**ユーモア、認知モデル理論、観る側性

## 1. はじめに

ユーモアの発生メカニズムについて今現在最も有力な解釈としては不調和-解決理論（incongruity-resolution theory、IR 理論）が挙げられる。同理論によればユーモアは何らかの不一致や矛盾した内容によって発生するものである（Raskin1985、上野 1992、Attardo2001、大島 2006 など）。また、Raskin（1985）による意味論的スクリプト理論に基づいたユーモア理論（semantic script theory of humor、以下 SSTH）は言語学理論に特化した IR 理論として広く知られている。SSTH はユーモア（ここでは特に言語によるユーモア、Verbal Humor を指す）に含まれている不調和、矛盾している構造を「実際と非実際（actual vs. non-actual）」、「普通と異常（normal vs. abnormal）」、「可能と不可能（possible vs. impossible）」の3つ種類に分類している。

ただ、このような対立の分類は意味論的側面を重じており、認知プロセスにおいてもそれぞれの特徴を持っているかどうかについては十分に言及されていない。

本稿は『吾輩は猫である』及び「わたしのちょっと面白い話コンテスト」の受賞作品をデータとして取り上げ、SSTHによって分類された普遍的な3つの対立タイプを認知言語学的アプローチから分析を試み、さらに日本語ユーモアの観る側性についても考察を行いたい。

## 2. ユーモアにおける不調和の3つの種類

IR 理論は「異種の組み合わせによる不適合（Incongruity）とその解決（Resolution）が、ユーモアを生起させる（上野 1992）」と主張している。このユーモアを生み出す「不適合＋解決」の構造を言語学研究の材料として導き出すために、Raskin（1985）は認知意味論における概念——スクリプト<sup>i</sup>を道具として IR 理論と融合させた。1)が Raskin によるユーモアに対する定義である。

- 1) 一つのテキストにおいて以下の二点が同時に成立すれば、このテキストはユーモアテキストだと判断できる。

- i) テキストの一部に、或は全体に2つのスクリプトが同時に含まれ

ている。

ii) この2つのスクリプトが特殊な対立関係にある。

(Ibid:99、筆者訳)

言い換えれば、テキストを理解する際に、同時に2つの意味解釈（スクリプト）を読み取れる時、そしてこの2つの意味が何らかの対立関係にある場合のみ、該当のテキストを言語的ユーモアだと判断できる。このような構造は、スクリプトの対立（Script Opposition、SO）と呼ぶ。SSTHとIR理論の関連性は下記のようにまとめられる。

つまり、ユーモアを生起させる二つの異種のスクリプトは、図2のように、3つのレベルに分けられる。

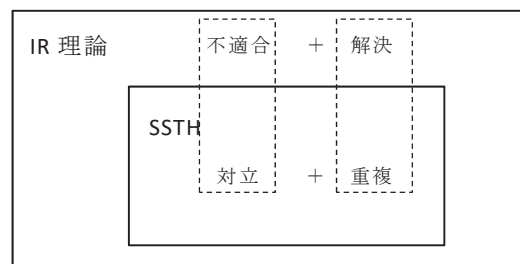


図1 IR理論とSSTH

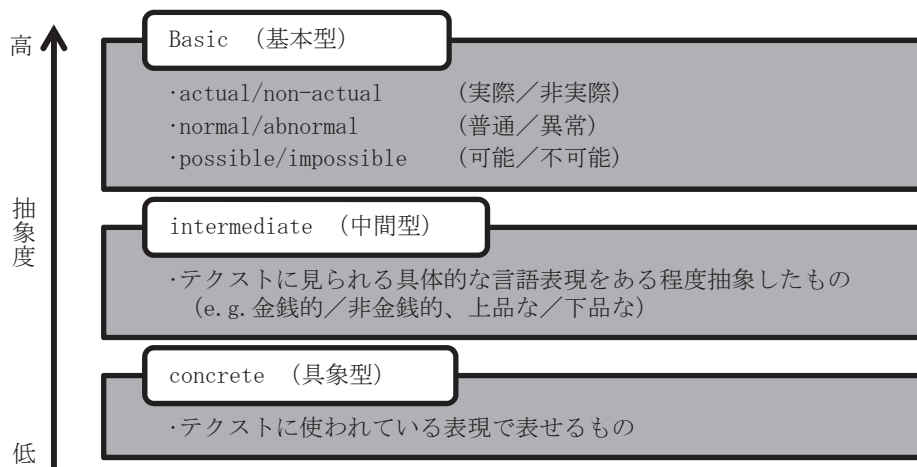


図2 スクリプト対立の抽象度による3つのレベル

Attardo (2001:20) は「異なる言語文化によるユーモアは中間的なスクリプトタイプにおいては他のタイプが見られるが、最も抽象的なレベルにおいてはこの3つの分類に入らないものはないだろう」と述べている。換言すれば、全てのユーモアに含まれている対立の構造は



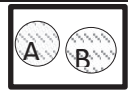

- ①「実際/非実際」
- ②「可能/不可能」
- ③「普通/異常」

という3つの基本型対立のいずれか、或いは複数かと対応できる。

ところが、Raskinはこの3つの種類がそれぞれ異なる側面を強調していることを説明し

たが、明確な判断基準を打ち出していない。これについて Raskin は、3つの種類の間の境界線は曖昧であり、時々浸透しあっている場合もあると述べているが、具体例として「喚起された非実際のスクリプトに不可能な属性も含まれている」や「実際のスクリプトに対する推論は異常な属性を持つ」などの場合をあげている (ibid:113-127)。つまり、3つの種類は境界線が曖昧だというより、一つのユーモアに複数のスクリプトの対立を含むことが可能であるということだと考える（ただし、どの種類の対立であろうとも双方を備えなければならない。テキストにおいて片方しか見られない場合、スクリプトが対立しているとは言えない）。従って、本稿は Raskin (1985) 自らの説明、及び Attardo (1997)、Attardo et.al (2002) 等の補足も加え、3つの対立タイプは下表の通りにまとめた。

表 1 基本型対立の 3つの種類

対立タイプ	特徴	論理関係
実際/非実際	同時に存在する 2つの意味解釈。	 
普通/異常	予想と違うもの、意外性を強調する。 (非両立関係、incompatibility)	
可能/不可能	片方が不可能な場合。 (反義関係、antonymy)	

対立関係にある二つのスクリプトをそれぞれ A と B にする。

まず、実際／非実際の対立タイプの場合、A と B はほぼ同時に喚起され、両立可能なものだと考える。例えば

- 2) 私たちはいずれも株に詳しいエリートだが、彼は全然だめだよな。  
「株」と聞いたら大根の親戚くらいに考えているんだから。

(『吾輩は猫である』下線筆者)

のような例において「かぶ」という発音によって「経済・金融」のスクリプトを持つ「株」と「野菜・植物」のスクリプトを持つ「蕪」の両方を同時に喚起される。従って、例 2)は「実際・非実際」の対立タイプだと判断できる。

一方、同じく例 2)だが、「大根の親戚」という表現は「大根に親戚がいる」という前提 (presupposition) を含意している。言うまでもないが、「親戚」というのは「血縁や婚姻によって結びつきのある人。親類。ii」であり、「人」に限定している言葉である。従って、「大根に親戚がない」という命題 (proposition) が真であり、「大根に親戚がいる」は偽となる。前者を否定すれば後者を肯定することは、両者は反義関係 (antonymy) を持っている証拠である。よって、「大根の親戚」という表現は「可能／不可能」の対立タイプとなる。

上述のように、例 2)は一つのテキストにおいて複数のスクリプトの対立が含まれていることになる。

- 3) 「あらまあ、猫の鳴き声がですか、いやな事ねえ。だって、猫の鳴き

声は日本語じゃあないじゃありませんか」

「それだからさ。それがむずかしい問題なんだよ。比較研究と云うんだ」

(『吾輩は猫である』下線筆者)

例 3)においては、「日本語」という「言語 (+human)」と「猫の鳴き声」という「言語 (-human)」なものと関連付けることによって対立関係を作った。注目すべきのは、この「人間」と「非人間」という対立は、上記の例 2)も見られていることであろう。ただ、「大根の親戚」の場合、「親戚」と「大根」は属格で所有の関係を有しており、その否定は「非所有」になる。これと比べれば、「日本語」と「猫の鳴き声」は並列されているものとして、「猫の鳴き声 (A) は日本語じゃない (B)」自体が一つの全称命題  $\forall x \in A, x \in \neg B$  である。「猫の鳴き声 (A)」を否定すれば「猫の鳴き声ではないもの ( $\neg A$ )」になるが、「日本語である (B)」に対する肯定ではない——猫の鳴き声ではないものは日本語のみではない。つまり、両者の意味関係は非両立関係 (incompatibility) であるが、反義関係ではない。このような対立構造は「普通と異常」の対立にあたる。

以上のように、SSTH の主張に基づいた「実際/非実際」、「可能/不可能」、「普通/異常」という三つの対立タイプに対するまとめである。

### 3. 日本語ユーモアの対立タイプ

SSTH による三つの対立タイプの分類を援用し、中村(2013)による『我輩はユーモアである』のユーモアに対する分析を参考にしつつ、「わたしのちょっと面白い話コンテスト」によって公開された日本語母語話者によるユーモアを加え、日本語ユーモアの対立タイプを分析した。具体的なデータ出典は表 2 の通りである。

表 2 データの構成

	話し言葉		書き言葉
出典	「わたしのちょっと面白い話 コンテスト」	日本語講演・講座(王 2016)	『吾輩は猫である』 (中村 2013 参照)
スクリプト 対立数	114	37	120
	151		

具体例は省略するが、分析の結果を下記の図を以て示す。

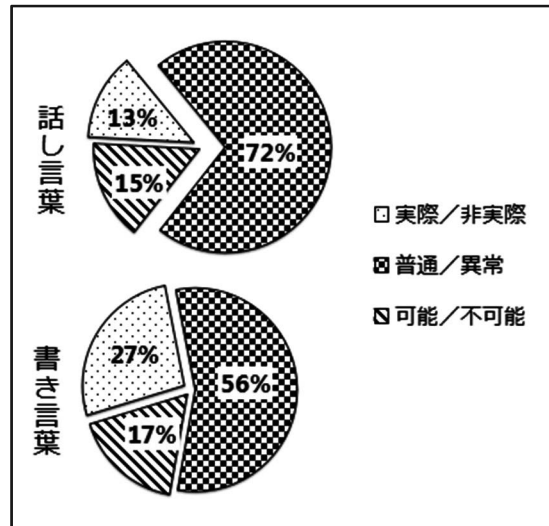


図 3 日本語ユーモアにおける対立タイプ

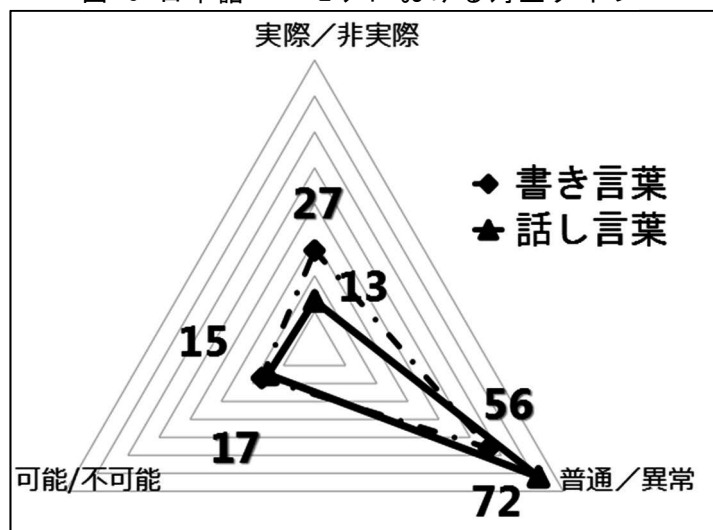


図 4 日本語ユーモアにおける対立タイプの分布（数値は%）

二枚の図から見られるように、今回使用した日本語ユーモアは話し言葉、書き言葉を問わず、いずれも「普通/異常」の対立タイプが最も多く、特に話し言葉の方は 72% の割合を占めている。一方、書き言葉の場合、「普通/異常」の対立タイプはやや割合が低く、かわりに「実際/非実際」の方が話し言葉より多く見られた。「可能/不可能」の対立タイプは書き言葉、話し言葉においてそれぞれ 27% と 15% であるため、他の二つの対立タイプほど大きな差は見られなかった。

つまり、「可能/不可能」と「実際/非実際」の対立タイプと比べて、「普通/異常」の対立タイプは著しく多く使われている。しかし、SSTH は意味論を中心とした理論であり、ユーモアテキストの構造に着目しているのだと言えるが、このような構造の背後にはどのような原因が潜んでいるのかについて説明するための理論ではないと考える。

#### 4. 認知モデルと事態把握

ラネカーによる認知文法理論は、あらゆる言語現象を認知主体の捉え方（construal）を

通して裏付けようとしている。そのモデルは、個々の言語表現によって描写された客観的に存在するものを、言語の使用者側の角度から眺める視野を図式として具現化する。即ち、「観る・観られ関係 (viewing relationship)」である。そのもっとも基本的な構図としては、観る側と観られる側が対峙するような認知モデルである (中村・上原編 2016:31)。

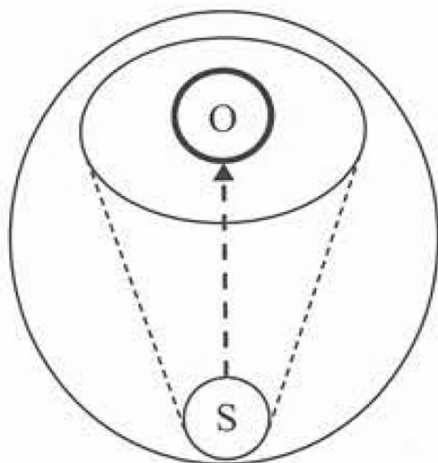


図 5 langacker2008 による基本的な認知モデル

図 5 に書かれている内容の具体的な解釈は以下の通りである。

表 3 認知の基本構図の図例 (ibid:5, 表・要約筆者)

S	観る側 (概念化の主体)
O	観られる側 (概念化の対象)
縦長の楕円	MS、S が O を眺める際に視野に入る全ての領域の最大のスコープ
横長の楕円	オンステージ領域、観る側 S が常に注目している領域。直接スコープ (IS) とも言う
破線矢印	注目の方向性
太線	プロファイル注目の焦点、即ち、観られる側 O

上掲の認知構図は、言語構造のレベルを問わず、観る側による観られる側に対する捉え方を図示することができる。このモデルが最も援用されているのは、観る側 S をオンステージ領域に置くかどうかに関する「主観性 (観る側性)」の研究である。その中で特にユーモアを取り上げたのは、梁 (2012) である。梁 (2012) は漫才におけるユーモアをデータとして日本語母語話者にアンケート調査を行った。調査結果を池上 (2003)、守屋 (2005) などによる事態把握に関する研究にあわせ、ユーモアテキストにおいても同様に、日本語は主観的な事態把握を好む傾向があると結論づけた。ただ、梁 (2012) がデータとして用いたユーモア用例は二例のみであり、いずれも話芸 (漫才) から抽出したものであるため、題材面においてはまだ広げる余地はあるといえる。また、ユーモアの発生に対する分析は主にラネカーによる焦点化理論を使用した。ユーモアは焦点化プロセスにおけるズレとつながりによって発生したとまとめ、ユーモア研究における IR 理論を認知的観点から裏付けている点においては実り多い研究であるが、ユーモアの発生とユーモアの把握 (ibid の

場合、アンケート調査によって結論を導き出している)をあわせて考察する価値もあると考える。

従って、本研究は梁(2012)の研究成果を踏まえ、認知文法における認知構図とユーモア研究における対立の三つの基本タイプを材料として、3節で述べた考察結果を解説することを目的とする。

## 5. ユーモアの認知モデル

本節は表1でまとめたユーモアの三つの基本的なスクリプトの対立タイプをラネカーによる認知モデルでそれぞれの認知構造を解明する試みを行う。ユーモアの認知モデルを立ち上げる際に用いる装置は表3であげた6つ以外にとどまらないことは言うまでもないが、分析の前に一点だけ先に説明を行う。

ユーモアは意味の対立と重複を同時に抱える特殊なテキストタイプ<sup>iii</sup>として、その認知プロセスにおいても特殊な装置によって、観られる側がユーモアであるという認識をもたらす必要があると考える。従って、本研究はユーモアの認知モデルを分析する際に、ラネカーの認知モデルによる「最大スコープ (MS)」及び「直接スコープ (IS)」に加え、更に「ユーモアスコープ (humor scope, HS)」を使いたい。

### 5.1. 実際/非実際の対立タイプ

Raskin (1985) における「実際／非実際」のスクリプト対立は「ジョークが実際に配置されている場面と実際に設置されていない、或いはユーモアテキストが実際に持っている配置と互換出来ない・存在していない配置を区別している (p.111, 下線・日本語訳筆者)」ものであり、言い換えれば、実際にテキストによって明示されている場面に縛られず、同時に文字通りの意味の背後に並行できるようなスクリプトを指しているといえる。

従って、「実際／非実際」の対立タイプの認知モデルは図6のようにまとめた。

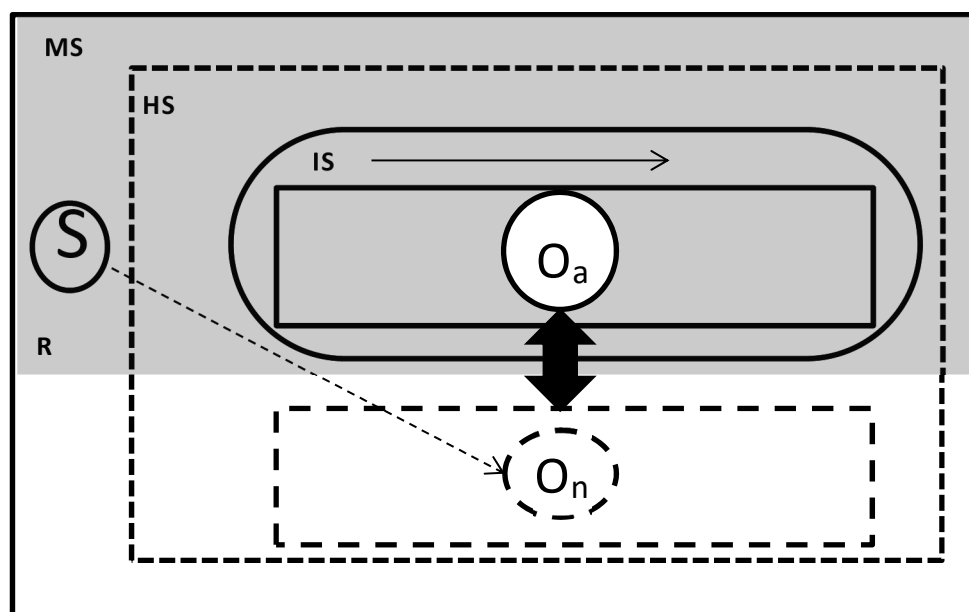


図6 「実際／非実際」の対立タイプの認知モデル



それぞれの装置は表の通りになる。

表 4 「実際／非実際」の認知モデルにおける概念装置

S	観る側（概念化の主体）
最も大きい四角	MS、S が O を眺める際に視野に入る全ての領域の最大のスコープ
大きい破線四角	HS、ユーモアスコープ、S が O をユーモアとして認識できる最低限のスコープ
丸角の細長い四角	IS、オンステージ領域、観る側 S が常に注目している領域。直接スコープ（IS）とも言う
Oa	実際の観られる側（概念化の対象）。文字に明示された観られる側。
実線の横行矢印	文脈の展開
On	非実際の観られる側。文字に明示されていない概念化の対象。
細長い実線と破線の四角	それぞれ Raskin(1985)による「ジョークが実際に配置されている場面」と「実際に設置されていない場面」の概念化された領域である。
灰色の部分	R、リアリティー領域、即ち意識的にコントロールできる領域である（中村・上原編 2016:17）
太い両方向矢印	プロファイルされたスクリプトの対立、Oa と On の間の不適合。
破線の矢印	注目の方向性

例 2)を再掲し、図に合わせて具体的に説明する。

2)私たちはいずれも株に詳しいエリートだが、彼は全然だめだよな。「株」と聞いたら大根の親戚くらいに考えているんだから。

（『吾輩は猫である』下線筆者）

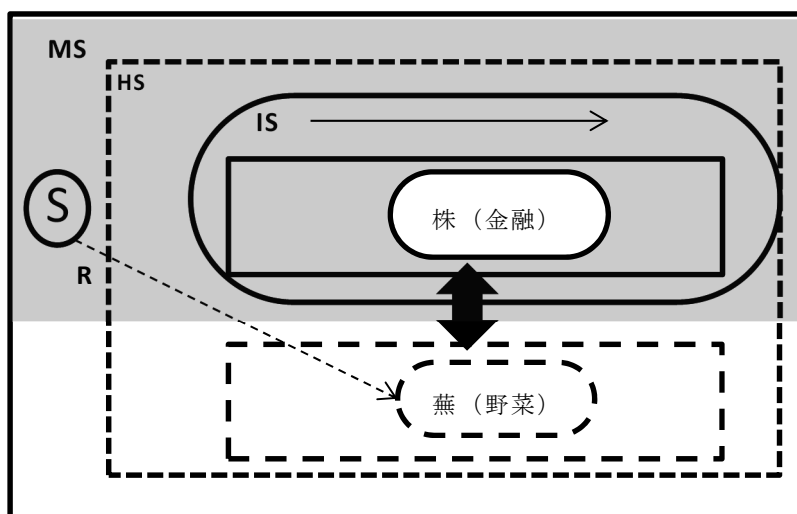


図 6' 「実際／非実際」の対立タイプの認知モデル（例 2 を例に）

図6'の示したように、「かぶ」という発音によって同時に「株」と「蕪」が喚起されるが、ある。この二つのスクリプトは「実際／非実際」の対立の内、前者が「実際」であり、後者が「非実際」である。また、実線の矢印が表す文脈の展開は、時間的に二つのスクリプトの相対関係（例2の場合は並行）を示している。なお、二つの細長い四角（点線と実線）は概念として互いに独立していることが明らかであるが、太い両方向矢印はSに注目される二つのスクリプトの対立関係を表す。つまり、IR理論及びSSTHによるユーモアを生起されるメカニズムを踏まえ、このテキストをユーモアとして認知するためには、上記の装置は不可欠なものだとされ、それらの内容を破線で囲んだ四角はHS、ユーモアスコープとして判定する。ユーモアスコープはユーモアに含まれている全ての要素を備えて初めて成立するだといえる。

## 5.2. 普通／異常の対立タイプ

「普通／異常」の対立タイプは「普通で期待通りの事象と異常で、期待はずれの事象（Raskin1985:111, 下線・日本語訳筆者）」との対立だとされる。期待することはつまり、物事の流れについて予測を行ったりすることを意味しているため、このタイプのスクリプト対立は時間的の配列が含まれることが多いと思われる。対応する認知モデルは図7で示す。

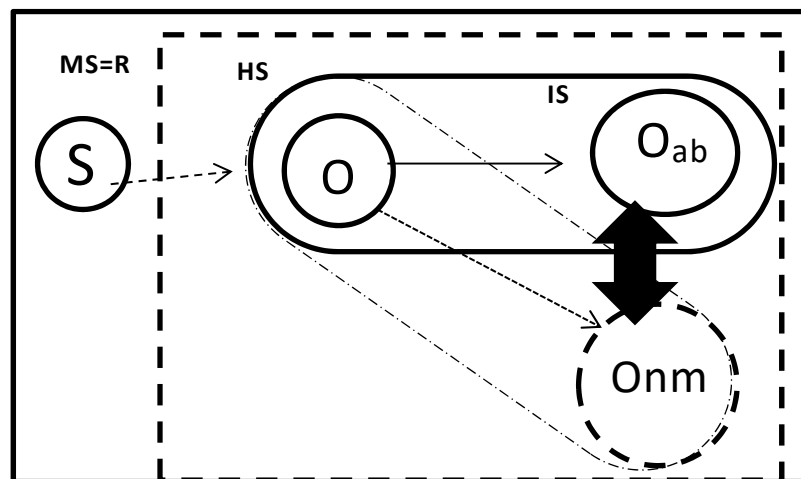


図7 「普通／異常」の対立タイプの認知モデル

それぞれの装置は表の通りになる（表4で既に説明したものを除く）。

表5 「普通／異常」の認知モデルにおける概念装置

O	予測する際に基づく事象
Onm	Oに基づいて予測した普通で期待通りの状況
Oab	Oに基づいて予測した異常で期待通りではない状況
破線の細長い四角	Onmのスクリプトが概念化した領域
R	リアリティー領域、即ち意識的にコントロールできる領域である

ここでは例3を再掲し、具体例として分析を述べる。

3)「あらまあ、猫の鳴き声がですか、いやな事ねえ。だって、猫の鳴き声は日本語じゃあないじゃありませんか」

「それだからさ。それがむずかしい問題なんだよ。比較研究と云うんだ」

(『吾輩は猫である』下線筆者)

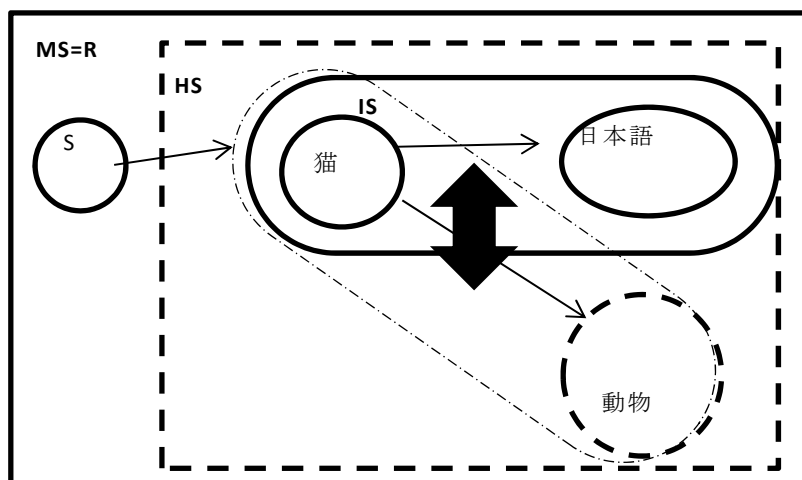


図 7' 「普通／異常」の対立タイプの認知モデル（例3を例に）

図7'の示したように、「猫の鳴き声」という名詞によって、動物に関する様々な状況が喚起されうる。ただ、このような関連内容は、テキストに明示されていないため、ISの外側にあるものになる。一方、文脈の流れに沿って認知モデルを完成すれば、ISに「猫の鳴き声」以外に「日本語」という前者と並列にされていた語があることに気づく。ただし、「動物言語」と比べて、「日本語」は明らかに異種のものであり、スクリプトの対立が生じる。スクリプトの重複に関しては、ISと破線の丸角の四角は「猫の鳴き声」という事象でつながっていることが分かり、つまり、重複が含まれていることになる。この時点で、既にユーモアを認識するための全ての要素が揃えたとして、ユーモアの認知モデルは完成したといえる。注目に値する点としては、「普通／異常」の対立タイプの認知モデルにおいて、最大認知スコープMSは、意識が能動的な働きをかけられる範囲R（リアリティー）と同じであることである。これはつまり、「普通／異常」の対立タイプによるユーモアを理解する際には、リアリティーに基づかない概念は少ない傾向があると考ええる。また、2節で触れたように、OabとOnmは非両立関係にある二つのスクリプトである。このことを図7と合わせて見れば分かるように、両者の非両立関係は基本事象Oのある側面を上位語としている。例えば2節において、例3の「猫の鳴き声」と「日本語」との間に共通している上位語「言語」のもとで非両立関係を形成しているといえる。

### 5.3. 可能/不可能の対立タイプ

「可能／不可能」の対立タイプは「可能で合理的な場面と一部或いは全体的に不可能とされうる場面（Raskin1985:111，下線・日本語訳筆者）」との対立だとされる。「可能／不

可能」という論理判断も「普通・異常」と同じく、その土台となる事項がなければならない。従って、図8の示したように、「可能/不可能」の対立タイプは一見「普通/異常」と似ている。

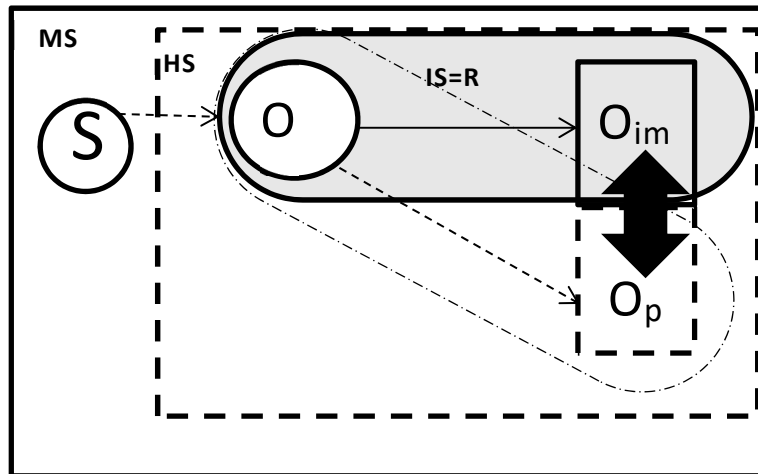


図 8 「可能／不可能」の対立タイプの認知モデル

図8において、Oは「基本的な事象」で、Oimは「不可能」と判断されうるスクリプトを示す。また、OpはOに基づいた論理的推理を経てから導き出す命題である。「普通/異常」と最も異なっている点としては、テキストに明示されたOim(普通/異常の場合はOab)と、論理的計算によって得たOp(普通/異常の場合はOnm)との間の論理関係である。OabとOnmは既に述べたように、非両立関係を持っている。一方、「可能/不可能」は論理上の構成によって、OimとOpは反義関係にある。このような反義関係を立ち上げるために、命題形式で互いの否定を為すことにあるが、即ち、Opは命題としてリアリティー領域に含まれていないことになる<sup>iv</sup>。従って、「可能/不可能」の対立タイプのもう一つの特徴として、リアリティー領域はHSにおいてほぼISのみであることである。つまり、比較的にリアリティーの割合が小さいと考える。

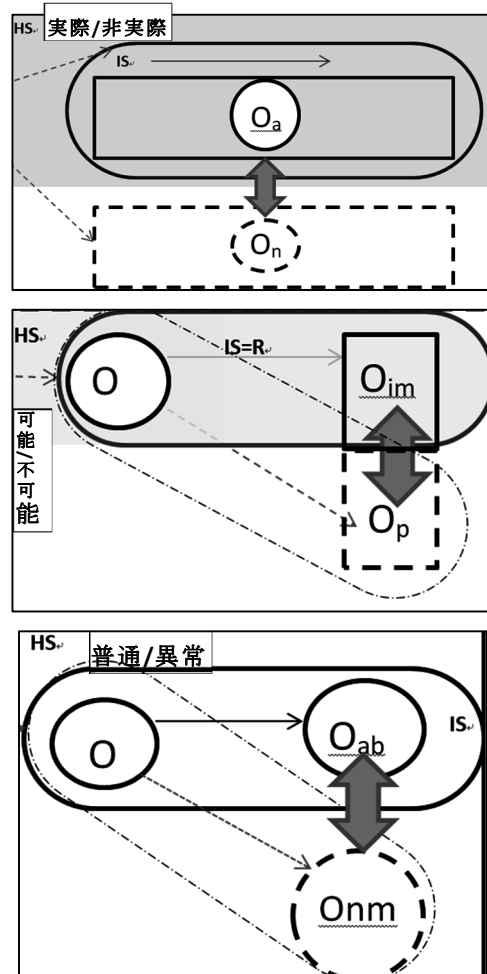


図 9 3つの対立タイプのHS

## 6. まとめ

上記のように、本研究はラネカーによる基本認知モデルを用いて、SSTHによるユーモアスクリプト対立の3つの種類を対象に認知モデルの分析を行った。ユーモアの特異性を考慮しながら、HSというユーモアを認識するためのスケープという概念を補助として使った。そして、三つの図におけるHSを取り出して見れば図9になる。

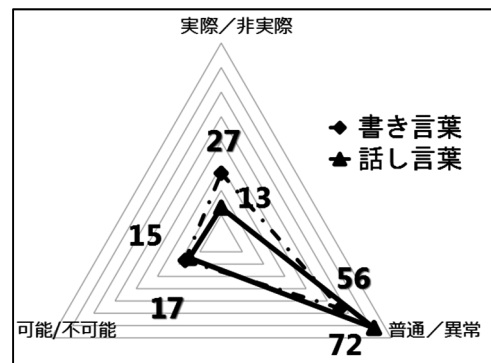


図 10 日本語ユーモアにおける対立タイプの分布（再掲）

三つのHSにおいて、ISの割合が最も小さいものは実際/非実際である。即ち、観られる側はISのみを把握するのは足りず、ISを手がかりにその背後に隠れているスクリプトを導き出さなければならない。即ち、「実際/非実際」のスクリプト対立は最もIS以外の情報を多く必要とされており、他の二つの種類と比べて比較的観られる側性、即ち客観性を要求するのだと考える。

一方、残りの「可能/不可能」と「普通/異常」の二つのタイプは、認知モデルの形式として非常に類似しているが、前者における二つのスクリプトは反義関係にあるため、論理的即ち客観的な推論を要するのに対し、後者はISに基づいた推測だけが必要であり、「可能/不可能」のような厳密な推論より主観性はある程度高いと思われる。

以上の内容に踏まえ、SSTHによるユーモアの3つの対立タイプの観る側性（主観性）は

普通/異常 > 可能/不可能 > 実際/非実際  
である。

この結果を更に3節であげた図4と合わせて見れば、日本語ユーモアにおいてかなり多用されている「普通/異常」のスクリプトタイプは最も主観性の高いものであることが分かった。これは先行研究の主張と同じ傾向性を観察できたといえる。

ところが、「普通/異常」の次に主観的だと判断した「可能/不可能」のスクリプトタイプは、図4において「実際/非実際」より少ない、話し言葉・書き言葉問わず使用率が低いことである。これについては今後の課題として考察を深めていくことにする。

## 注

(1) スクリプトというのは Schank & Abelson (1977) によって詳しく論じられており、Fillmore のフレーム意味論に使われている「フレーム (frame)」や「スキーマ (schema)」とは用語上の違いこそあるが、極めて類似している。「スクリプト」(「フレーム」や「スキーマ」などの用語も同様) というのは「語の周りを囲んでいる大きな意味情報の塊(chunk)、世界に対する知識を示している認知的構造」であり、構造化された複合的知識を記述している。(Raskin1985:81、筆者による要約)

(2) 『デジタル大辞泉』より

(3) ユーモアテキストを一つのテキストタイプとして提唱した Attardo & Chabanne(1992)

がある。

(4) 中村・上原編 (2016:17) は命題はリアリティーにみなされないと指摘している。

## 参考文献

- 梁爽(2012)《日本語話者と中国語話者の真の相互理解を目指した認知言語学的研究―「笑い」の違いに注目して―》学苑出版社
- 池上嘉彦 (2003)「言語における<主観性>と<主観性>の言語的指標 (1)」『認知言語学論考 No3』, 1-49, 東京: ひつじ書房.
- 大島希巳江(2006)『日本の笑いと言語のユーモア―異文化コミュニケーションの観点から』世界思想社
- 上野行良(1992)ユーモア現象に関する諸研究とユーモアの分類化について社会心理学研究, 7(2), 112-120
- 上原聡(2016)ラネカーの subjectivity 理論における“主体性”と“主観性”―言語類型論の観点から―中村芳久, 上原聡(編)『ラネカーの(間)主観性とその展開』開拓社, 53-90
- 守屋三千代(2005)日本語の認知スタイルと配慮表現―日本語教育の立場から([日本認知言語学会]ワークショップ「イマ・ココ」の日本語: その認知のあり方と日本語教育への提言)日本認知言語学会論文集, 5, 597-600
- Attardo, S & Chabanne, J. C. (1992). Jokes as a text type. *Humor: International Journal of Humor Research*.
- Attardo, S. (1997). The semantic foundations of cognitive theories of humor. *Humor-International Journal of Humor Research*, 10(4), 395-420.
- (2001). *Humorous texts: A semantic and pragmatic analysis*. Walter de Gruyter.
- (2002). Translation and humour: An approach based on the General Theory of Verbal Humour. (GTVH). *The translator*. 8. (2):173-194.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*[M]. Springer Science & Business Media.

(王夢蕾、筑波大学大学院博士後期課程、muuurai.w@foxmail.com)